

Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet

Odsjek za etnologiju i kulturnu antropologiju

Diplomski rad

Antropološka studija elektroničkog sporta: primjer međunarodne igrачke zajednice The Committee

Matia Mikulčić

Mentor: prof. dr. sc. Goran Pavel Šantek

Rujan 2017.

Zagreb

Izjavljujem pod punom moralnom odgovornošću da sam diplomski rad „Antropološka studija elektroničkog sporta: primjer međunarodne igrачke zajednice The Committee“ izradio potpuno samostalno uz stručno vodstvo mentora Gorana Pavla Šanteka. Svi podaci navedeni u radu su istiniti i prikupljeni u skladu s etičkim standardom struke. Rad je pisan u duhu dobre akademske prakse koja izričito podržava nepovredivost autorskog prava te ispravno citiranje i referenciranje radova drugih autora.

Vlastoručni potpis studenta

Sadržaj

Uvod	3
1. Definicija elektroničkog sporta.....	4
1.1. Da li je elektronički sport „pravi“ sport?	7
1.1.1. Sport je fizička aktivnost.....	8
1.1.2. Sport ima pravila	9
1.1.3. Sport je kompetitivan.....	10
1.1.4. Sport je službeno reguliran.....	11
1.2. Stigmatizacija i popularnost elektroničkog sporta	16
2. Igrači, gledatelji i organizatori	20
2.1. Igrači	20
2.2. Gledatelji	25
2.3. Organizatori.....	27
3. Zajednice igrača	30
3.1. Međunarodna igračka zajednica The Committee	31
Zaključak.....	38
Literatura	40
Prilozi	41
Popis nepoznatih riječi	41
Popis kazivača.....	42
Sažetak	43

Uvod

Elektronički sport je pojava koja je postala veliki dio popularne kulture. Nastao je unutar kulture računalnih igara i do danas je postao velika industrija koja izuzetno brzo raste.

Cilj ovog rada je preispitati dosadašnje teorijske okvire elektroničkog sporta, prikazati i objasniti njegove glavne aspekte i prikazati jednu zajednicu nastalu pod njegovim direktnim utjecajem. Ovu temu sam odabrao jer sam osobno igrač računalnih igara, gledatelj elektroničkog sporta i pripadnik gaming kulture. No nisam nikad sudjelovao u ozbiljnim kompetitivnim natjecanjima već sam više ležeran, prosječan igrač.

Uvid u ozbiljniju kompetitivnu igru nastojim dobiti kroz istraživanje međunarodne igračke zajednice The Committee, čije sam članove intervjuirao na njihovom zajedničkom okupljanju. Metoda koju sam koristio je polustrukturirani intervju koji se pokazao kao izuzetno uspješna metoda zbog velikog entuzijazma mojih kazivača. U intervjuu sa svojim kazivačima sam se dotakao mnogih tema o kojima moji kazivači, kao pripadnici kulture *gamera*, vole raspravljati i imaju razna mišljenja. Tako ću u radu često prikazivati njihovo mišljenje o određenim aspektima elektroničkog sporta. Njihovi iskazi su posebno važni kada se uzme u obzir da ne postoji velika količina stručne literature o elektroničkom sportu. U dogovoru sa članovima, odlučio sam da ću ih u radu imenovati njihovim pseudonimima. Razlog tome je što je to uobičajena praksa u elektroničkom sportu, da su igrači nazivani i puno poznatiji po svojim pseudonimima nego pravim imenima.

Literatura na temu elektroničkog sporta je dosta rijetka, no postoje neki radovi koji se bave raznim aspektima ove pojave. Knjiga *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming* autorice T.L. je najvažnije djelo korišteno u izradi ovog rada. Knjiga daje veoma širok prikaz elektroničkog sporta i njegove profesionalizacije. Autorica također razmatra teme odnosa društva i elektroničkog sporta, identiteta igrača i zajednica i razvoja industrije. Knjiga je objavljena 2012. godine i do danas je u nekim pogledima na elektronički sport već pomalo zastarjela, no mnoga promišljanja autorice su i danas relevantna, najbolji dokaz toga je da se i mnogi recentniji radovi pozivaju na ovu knjigu. Članak *Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports* Yuri Seoa i Sang-Uk Junga razmatra navike

potrošača elektroničkog sporta i samu pojavu elektroničkog sporta unutar današnje popularne kulture. Jamie Woodcock i Mark Johnson u članku *Work, labour and play in eSports and professional gaming* istražuju profesionalni aspekt elektroničkog sporta, razmatrajući razne oblike zaposlenja unutar novonastale industrije. Članak *What is esports and why do people watch it?* nastoji postaviti teorijski okvir elektroničkog sporta i predstaviti neka njegova temeljna obilježja. Ostatak izvora su web izvori sa raznih novinarskih portala i stranica vezanih uz kulturu računalnih igara i elektroničkog sporta, te iako nisu znanstvena literatura, daju zanimljiv uvod u pojedinosti elektroničkog sporta i njemu srodne industrije.

Jedan od problema, na koji sam naišao u izradi rada, je često pojavljivanje stranih pojmova koji su se ustalili u gaming kulturi, no možda nisu šire prepoznati. Stoga će na kraju rada biti jedan popis nepoznatih riječi na koji se čitatelji mogu referirati.

Rad sam koncipirao u tri velike cjeline. U prvoj cjelini bavit ću se samom definicijom elektroničkog sporta i jednim veoma važnim pitanjem koje se javlja u raspravi elektroničkog sporta – da li je to pravi sport? U drugom dijelu rada bavit ću se sa tri temeljna aspekta elektroničkog sporta – igračima, gledateljima i organizatorima. U posljednjem dijelu rada je prikaz igračke zajednice The Committee i njihova uloga u širem kontekstu elektroničkog sporta i gaming kulture.

1. Definicija elektroničkog sporta

Prije ulaska u problematiku definicije elektroničkog sporta moramo se osvrnuti na sam naziv. *Elektronički sport* je naziv koji nije široko korišten, već se puno češće koristi skraćenica *esports* (moguće varijacije su *eSports* ili *e-sports*). To je naziv koji se ustalio u popularnoj kulturi i također ga koriste gotovo svi autori literature korištene za ovaj rad.

Postoji problem sa hrvatskim nazivom *esports*, jer engleski *sports*, u množini, se na hrvatski prevodi *sport*, u jednini. Tražeći potvrdu pravilnog pisanja na poznatim hrvatskim internetskim portalima o kulturi računalnih igara, poput *hcl.hr* i *gamer.hr*, naišao sam na oba oblika *esports* i *esport* te sam se odlučio da je *esport* možda ipak gramatički točniji. Naglašavam ovu varijaciju u nazivlju jer ću u radu koristiti oba izraza (elektronički sport i *esport*).

U literaturi za ovaj rad sam naišao samo na jednu preciznu definiciju elektroničkog sporta u članku „What is eSports and why do people watch it“(2017) autora Juhoa Hamaria i Maxa Sjöbloma. Oni definiraju elektronički sport kao: „oblik sporta gdje su osnovni aspekti sporta omogućeni elektroničkim sistemima; unos (engl. *input*) igrača i ekipa i iznos (engl. *output*) sistema eSporta su posredovani ljudsko-računalnim sučeljima“. (Hamari, Sjöblom 2017:2)

Ovakvo suhoparna i pretjerano tehnička definicija je veoma nepraktična i ne naglašava glavne čimbenike koje čine elektronički sport. No u nastavku autori pojašnjavaju da se pojam eSport odnosi na kompetitivno igranje računalnih igara često koordinirano ligama, ljestvicama i turnirima gdje igrači pripadaju ekipama ili sportskim organizacijama. (Hamari, Sjöblom 2017:2)

Slično njima Emma Witkowski esports objašnjava kao izraz koji se koristi za organizirano i kompetitivno igranje računalnih igara. Dodaje da je takav način igranja ju posljednjih deset godina dozvolio igračima da putem online liga i lokalno organiziranih događaja uključe u ozbiljnija natjecanja. (Witkowski 2012:350) .

Ovakva objašnjenja su puno korisnija u definiranju elektroničkog sporta jer naglašavaju organiziranu kompetitivnost, što je po meni najvažnija činjenica u definiciji. Sve računalne igre, a posebno one u kojima igrači igraju protiv drugih igrača(PvP¹) su kompetitivne. No kompetitivnost nije sama po sebi čimbenik koji čini neku igru esportom, po meni važniji čimbenik je da je ta kompetitivnost organizirana, u lige ljestvice, turnire itd.

Postoje mnogi aspekti od kojih se esport sastoji, kojima ću se detaljnije baviti dalje u radu, no neka osnovna definicija elektroničkog sporta bila bi: **organizirano kompetitivno igranje računalnih igara.**

Elektronički sport je često žanrovski podijeljen, u primjerice pucačine iz prvog lica (FPS²)(npr. Counter-Strike: Global Offensive), borilačke igre (tekken, Street Fighter), MOBA³(npr. Dota2, League of Legends), strateške igre(RTS⁴)(npr.Statcraft), kartaške igre (npr. Hearthstone), sportske igre(npr.FIFA,NFL). Slično kao i tradicionalni sportovi, esport ima mnoge podjele i supkulture. (Hamari, Sjöblom 2017:3).

Mora se naglasiti da su ove podjele samo okvirne, prema sličnim mehanikama igara. Ovakva žanrovska podjela je malo problematična jer unatoč tome što igre unutar istog

žanra dijele brojne mehanike uvijek postoje razlike koje jasno odvajaju igre jednu od druge. Osim mehaničkih razlika i sličnosti svaka igra ima svoje profesionalne igrače, obožavatelje i kulturu. Stoga je važno svaku igru unutar esporta gledat kao zasebnu „disciplinu“.

Za kraj ovog poglavlja pojasnio bih dva pojma koja se često pojavljuju u tematici računalnih igara i elektroničkog sporta. To su pojmovi *power gaming* i *hardcore gaming*. Iako su spomenuti pojmovi povezani sa elektroničkim sportom, oni označavaju nešto malo drugačije.

Power gaming je način igranja usmjeren na instrumentalnost i potpunu racionalizaciju igre, gdje se uvijek traži optimalno rješenje. Može se reći da takvi igrači preozbiljno shvaćaju igru pretvarajući je u posao (Taylor 2012:19). Bitno je naglasiti da iako esport sadrži aspekte *power gaminga* oni nisu isti. Esport obuhvaća puno više od visoke instrumentalizacije igara.

Hardcore gaming ili u prijevodu „tvrdokorno igranje“ je pojam koji se odnosi na svakodnevno, ozbiljno igranje računalnih igara. Hardcore igrači su igrači koji imaju veliko znanje i razvijene vještine igranja računalnih igara i posvećuju velike količine vremena na usvajanje tih vještina u svrhu kompetitivnosti. Iako hardcore djeli mnoge prakse sa esportom – vrijeme uloženo u treniranje, razvijanje strategija i znanja, esport sadrži neke aspekte koje ga čine jedinstvenim. Esport sadrži isprepletene dinamike igranja na visokoj razini, scenskog nastupa pred gledateljima i organizacije esportskih događaja. (Jung, Seo 2014:15).

Spomenuta dva pojma se često izjednačuju sa esportom, no to je u svakom slučaju pogrešno. Esport je svojim opsegom puno opsežniji i obuhvaća puno više od visoke instrumentalizacije i intenzivnog svakodnevnog igranja računalnih igara. Igrači, gledatelji i organizacija su tri nezaobilazna aspekta esporta o kojim će više biti riječi dalje u radu.

U ovom poglavlju sam se bavio samom definicijom elektroničkog sporta, podjelom po žanrovima i pojmovima koji se često vežu uz esport, no nisam se pozabavio jednim velikim pitanjem koje malo dublje definira elektronički sport. Pitanje koje se jako često javlja u razgovorima o esportu je „da li je to uopće sport?“. Upravo tim pitanjem se bavim u sljedećem poglavlju.

1.1. Da li je elektronički sport „pravi“ sport?

Najčešće pitanje koje se javlja u raspravi o elektroničkom sportu je „da li je to sport?“. Kao igrač računalnih igara, u raspravama sa prijateljima i poznanicima koji nisu toliko upućeni u elektronički sport, uvijek se nekako dođe do usporedbe sa tradicionalnim sportom i mišljenja da esport to nikako nije. Prolazeći kroz literaturu uočio sam da gotovo svaki autor koji piše o elektroničkom sportu se suočava sa tim pitanjem.

Naravno ovo nije neobično, sam pojam esport ukazuje na jasnu poveznicu sa sportom, no naravno postoje jasne razlike koje sprječavaju esport da bude univerzalno prihvaćen kao sport. Ovo poglavlje bavit će se upravo legitimacijom elektroničkog sporta kao sporta. Ispitati ću koje su to ključni aspekti koji čine sport i da li se esport može smatrati sportom?

Pitanje „da li se elektronički sport može smatrati sportom?“ je veoma važno za identitet i kulturu esporta. S druge strane pojavom esporta javljaju se i pitanja o definiciji tradicionalnog sporta. Što je sport i što neku aktivnost čini sportom su pitanja koja je pojava esporta ponovno stavila u centar pažnje. Kako bi došli do odgovora na spomenuta pitanja prvo ćemo pažnju obratiti na sociološke definicije sporta i aspekta koje čine sport.

U svom radu „On the digital playing field: how we 'do sport' with networked computer games“(2012) autorica Emma Witkowski radi pregled definicija sporta zapadnih sportskih sociologa i filozofa od 1979. do 2009. Analizom tih definicija dolazi do četiri zajedničke odrednice sporta:

- Sport je fizička aktivnost
- Sport ima pravila
- Sport je kompetitivan
- Sport je službeno reguliran

(Witkowski 2012:355)

1.1.1. Sport je fizička aktivnost

Prva točka -fizički aspekt sporta, tjelesnost, je vjerojatno najveća prepreka u nastojanjima da se esports smatra „pravim sportom“. Problem počinje u samom nazivu – esports. Naglašavanjem elektroničkog aspekta stavlja u pitanje tjelesnost i najčešći prvi impuls je neprihvatanje da elektronička igra bude smatrana sportom (Witkowski 2012:351).

Sport je uvijek bio sinonim za fizičku aktivnost. Nedostatak tjelesnosti gotovo automatski izbacuje neku aktivnost da ona bude smatrana sportom. Ovaj problem nije nov i jedinstven esportsu, primjerice šah, iako priznat kao olimpijski sport, i dalje se često smatra isključivo intelektualnom aktivnošću (Witkowski 2012:356). Problem možda leži u nedovoljnom poznavanju esportsa, gdje se profesionalni esports igrači čine statičnima unatoč tome što unutar igre često obavljaju i preko 300 pokreta u minuti (APM⁵). Savršeno pozicioniranje, strategija i vještina koja se odvija unutar esportsa su pokreti koji su nevidljivi na tijelima igrača, i odskaču od kulturološki prepoznatog tijela u sportu (Witkowski 2012:351). Neizmjerljivost tjelesnih pokreta u esportsu i nepokazivanje fizičkog umijeća igrača su aspekti koji su oprečni tradicionalnom sportu.

Iako nevidljiva, posebice neupoznatom gledatelju, tjelesnost u esportsu itekako postoji. Kao i u tradicionalnom sportu, tjelesnost u esportsu uključuje vješto upravljanje tijelom. Witkowski spominje važnost ravnoteže, koncentracije, suptilnih ali i manje suptilnih pokreta. Naglašava i važnost intelektualnih sposobnosti i senzornih radnji koji u kombinaciji sa fizičkim pokretima čine aktivno sportsko tijelo (Witkowski 2012:363)

Problem tijela i tjelesnosti u esportsu nije povezan samo sa igračima i njihovim fizičkim umijećem, već također problem predstavlja prostor u kojem se elektronički sport odvija. Očiti problem je taj da se najveći dio esportsa odvija u ne-fizičkom, virtualnom prostoru koji je dostupan kroz upotrebu računalne tehnologije.

Računalne igre predstavljaju problem u raspravi o tjelesnosti u esportsu, jer unatoč postojanju materijalnog aspekta, pozornost svih sudionika esportsa je najčešće usmjerena na virtualni prostor na ekranu (Taylor 2012:51). Fokus u esportsu je često na tehnologiji, bez koje ne bi bio ni moguć, no bilo bi pogrešno reći da su igrači sekundarni u odnosu na korištenu tehnologiju.

Korištenje tehnologije nije ništa novo i neobično u sportu. Auto i moto sportovi su također problematični kada se razmatra pitanje da li je važnija tehnologija ili sam sportaš (Witkowski 2012:356). Unatoč tome što tehnologija je često više u fokusu od sportaša, rezultati natjecanja su ipak sinteza tehnologije i tijela koje tom tehnologijom upravlja. Dokaz toga se može jednostavno vidjeti u činjenici da velik broj ljudi vozi automobile i igra računalne igre, no veoma mali broj se time bavi profesionalno.

Elektronički sport se možda čini kao virtualno natjecanje gdje su fizička tijela manje bitna, no to nije istina. Igranje računalnih igara, posebice profesionalno, je kompleksna i isprepletena aktivnost korištenja tijela i računalne tehnologije (Taylor 2012:64).

Rasprava o tjelesnosti ne samo da dovodi u pitanje definiciju esporta već ispituje naše shvaćanje tradicionalnog sporta. Korištenje računalne tehnologije u esportu u odnosu na tradicionalni sport postavlja pitanje koliko aspekata sporta moraju biti posredovani računalnom tehnologijom kao bi se smatrali esportom (Hamari, Sjöblom 2017:4-5). Isto pitanje se može postaviti u suprotnom smjeru, kolika uporaba tijela je potrebna da bi se neka aktivnost smatrala sportom. Ovo su pitanja kojima se neću dublje baviti u ovom radu, no zanimljivo je naglasiti koliko je pojava elektroničkog sporta utjecala na ponovno promišljanje o tome što smatramo sportom. Esport svojim daljnjim razvojem i popularnošću će neizbježno sve više poticati ovakve rasprave.

1.1.2. Sport ima pravila

Druga točka koju Witkowski navodi je da sport ima pravila. Elektronički sport je za razliku od tradicionalnih sportova puno više ograničen po pitanju radnji koje igrači mogu izvršavati unutar prostora igre, što naravno ograničava i ilegalne radnje. Pitanje pravila u elektroničkom sportu se možda čine trivijalnim, jer se smatra da računalne igre su programirane na način da ne dopuštaju ilegalne radnje, no ipak svi turniri imaju svoja vlastita pravila pa čak i suce.

Pravila u esportu se mogu naći na tri mjesta: (1) unutar koda igre, (2) unutar turnira, te u (3) zajednici igrača (Witkowski 2012:354). Pravila unutar koda se čine uređenima i najpouzdanijima, no ipak se često javljaju greške (*bugovi*⁵). Takve greške se najčešće javljaju u toliko specifičnim situacijama da sami programeri igara nisu otkrili, no

profesionalni igrači, koji neumorno isprobavaju strategije takve greške otkrivaju i koriste u natjecanjima.

Turniri zato često koriste svoja pravila u kojima zabranjuju korištenje bugova. Turniri imaju također i službene suce, koji često trebaju na licu mjesta donositi odluke o mogućim prekršajima pravila, a često se dogode i situacije koje nisu mogli ni sami predvidjeti. Nemoguće je također računati na besprijekornost korištene tehnologije, stabilnost veze i mnogi drugi faktori onemogućuju da se pravila esporta u potpunosti odrede prije same igre (Taylor 2012:66). Stoga uloga sudaca je veoma važna u elektroničkom sportu.

Pravila također postoje u zajednici igrača, ali ne samo među profesionalnim igračima već u cjelokupnoj zajednici, neprofesionalnih igrača koja u esportu čini najveći dio gledatelja. Za razliku od prije spomenutih pravila, pravila u zajednici igrača su više implicitna i neformalna, no na kraju utječu na oblikovanje formalnih pravila turnira pa čak i unutar samog koda igre. (Taylor 2012:72-73) Igrači su ti koji otkrivaju i koriste bugove unutar igre. U interakciji s drugim igračima se tada odlučuje da li je neka taktika *fair play* ili ne. Kada neki *bug* postane dovoljno poznat i smatra se nepoštenim onda često i turniri počnu zabranjivati njihovo korištenje, a sljedeći korak je često da i sami proizvođači igre isprave te *bugove* te se oni više ne pojavljuju u službenoj verziji igre.

Zanimljivo je da je shvaćanje *fair playa* od strane igrača i gledatelja može utjecati na samu promjenu igre. Više o ovom ću raspravljati kasnije u radu. Također je zanimljivo da se *fair play* kulturološki razlikuje, što uzrokuje razlikovanje pravila ovisno o geografskoj lokaciji esport događaja. Također pravila u esportu se mijenjaju promjenom tehnologije, promjenom verzija igre itd. Ona su dinamična i ovise o kulturnom trenutku u kojem se nalaze. Nisu fiksirana i konstantno rastu i mijenjaju način igre (Taylor 2012:74).

1.1.3. Sport je kompetitivan

Elektronički sport je bez sumnje kompetitivan. Od samih početaka esporta kada su se igre igrale u igraonicama na velikim računalima, kabinetima, postajao je uvijek kompetitivni aspekt u obliku ostvarivanja najvišeg rezultata. koji je bio temelj

supkulture kompetitivnih igrača igara. U početku su se igrači izmjenjivali pokušavajući prestići najviši rezultat, danas se igrači natječu jedni protiv drugih na različitim krajevima svijeta.

Čak i igre koje su napravljene isključivo za jednog igrača postaju kompetitivne unutar supkulture *speedrunnere*. *Speedrunneri*, kako i samo ime govori su igrači koji se trude što brže završiti igre i konstantno jedni drugima ruše rekorde. *Speedrunneri* trenutno nisu unutar okvira esporta, no u bliskoj budućnosti i daljnjim razvojem esporta bi vrlo lako mogli biti.

Kompetitivnost u esportu je sama po sebi vidljiva. Sportski sociolog Richard Giulianotti natjecateljski aspekt sporta opisuje kao „Pobjeđuju se protivnici, obaraju se rekordi.“ (Giulianotti 2005:7) i taj aspekt se nimalo ne razlikuje od natjecateljskog aspekta esporta. Ovdje spominjem Giulianottija s razlogom. On navodi jedan aspekt koji je vezan uz natjecateljstvo i smatram da ga je potrebno spomenuti. Giulianotti spominje da je sport „ludički: jer pruža vesela iskustva i potiče uzbuđenje.“ (Giulianotti 2005:7). Osobno baveći se sportom znam poznat mi je taj intimni osjećaj uronjenosti u neki trenutak koji je jedinstven i veoma specifičan za sport. Također osobno mogu reći da se isti osjećaj javlja i u igranju računalnih igara protiv drugih igrača, iako nikada nisam igrao na nekoj izrazito kompetitivnoj razini. Witkowski navodi da je upravo taj ludički aspekt, sportski osjećaj, među esport igračima najčešći argument za legitimaciju esporta kao pravog sporta (Witkowski 2012:354).

Kompetitivnost je sastavni dio esporta, kao što smo definirali početkom rada, njegov najvažniji najizraženiji dio. Po pitanju kompetitivnosti nema razlike između tradicionalnog sporta i esporta.

1.1.4. Sport je službeno reguliran

Witkowski navodi da je službena regulacija, kao obavezna sastavnica sporta, najčešće osporavana u definiranju sporta jer mnogi smatraju kako sport može a i nemora biti formalan i organiziran (Witkowski 2012:355). Esport je po pitanju službene regulacije izuzetno reguliran, i to sa više strana. Reguliran je od strane lokalne organizacije esport

događaja (npr. turnira), institucionalno reguliran i reguliran od strane kompanije u čijem su vlasništvu igre.

Lokalnu regulaciju sam već objasnio prvom aspektu o pravilima, radi se o turnirima, većim i manjim, koji imaju vlastita pravila kojima reguliraju igru. Institucionalna regulacija je malo zamršenija jer unatoč tome što je esport globalni fenomen, nije svugdje jednako institucionalno reguliran.

Institucionalna organizacija je vitalan proces transformacije esporta u organiziranu aktivnost i njegove legitimacije kao pravog sporta (Jung, Seo 2014:13). Na Zapadu je polako krenula institucionalna regulacija zadnjih nekoliko godina zbog izuzetne popularnosti esporta, no postoje primjeri gdje je institucionalizacija već jako dobro provedena. Najbolji primjer institucionalne regulacije možemo naći u Južnoj Koreji.

Južna Koreja je u Sjevernoameričkoj i Europskoj gaming kulturi model budućnosti esporta. Južna Koreja ima izuzetno jaku kulturu esporta. Snaga te kulture ne temelji se samo na entuzijazmu profesionalnih i neprofesionalnih igrača, već ima brojne vladine strategije, kompetitivnu strukturu tržišta, izuzetno razvijene informacijsko komunikacijske tehnologije i pozitivan mentalitet društva prema novim tehnologijama i računalnim igrama (Taylor 2012:30). 2000. godine uz odobrenje Ministarstva kulture i turizma Južna Koreja je osnovala Korejsko esport udruženje (engl. Korean eSports Association), ili kraće KeSPA, u svrhu regulacije i organizacije esport igrača i turnira u Južnoj Koreji (Taylor 2012:38-39).

Stigmatizacija kulture računalnih igara, koja je na Zapadu dugo vremena usporavala razvoj esporta, u Južnoj Koreji nije bila toliko raširena. Južna Koreja je također primjer kako je za nastanak i razvoj esporta bitna i lokalna kultura, koja svojim prihvaćanjem ili neprihvatanjem kulture računalnih igara omogućuje ili sprječava njen daljnji razvoj. O ovome će biti više riječi u idućem dijelu rada, no bitno je naglasiti da je Zapad dugo vremena odbijao gaming kulturu i ideju računalnih igara kao ozbiljniju aktivnost. Posljednjih godina se situacija mijenja i zabilježeni su pokušaji institucionalne regulacije esporta i na Zapadu (Taylor 2012:217).

2008. je osnovana Internacionalna esport federacija, u suradnji sa Korejskim esport udruženjem i europskim esport organizacijama, čiji je glavni cilj standardizacija esporta (Taylor 2012:217). 2016. godine osnovano je Svjetsko esport udruženje (engl. World

Esports Association – WESA). Osnovala ga je poznata esport tvrtka ESL (engl. Electronic sports league) u suradnji sa poznatim esports ekipama, organizatorima, komentatorima i drugim sudionicima svjetske esports scene. Jedna od najvažnijih dostignuća tog udruženja je osnivanje igračkog vijeća, čije članove biraju sami igrači, čija je svrha jačanje utjecaja igrača kada su u pitanju regulative vezane uz turnire i događaje pod upravom Svjetskog esport udruženja (Oelschlägel 2016).

Postoje mnoge slične regulative inicirane od privatnih, ali i državnih organizacija. Razlog ovakve reorijentacije stavova prema esportu je najvjerojatnije sve veća popularnost i prihvaćenost kulture računalnih igara, koja je neodvojiva od esporta, ali i činjenica da su esport događaji postali veoma financijski uspješni. Financije su neodvojive od profesionalnog sporta, te je vrlo lako moguće da su upravo financijski uspjesi esporta razlog sve većeg prihvaćanja esporta na Zapadu (Taylor 2012:43)

Dodatni način regulacije esporta su same tvrtke u čijem su vlasništvu računalne igre. Ovo je jedinstven aspekt esporta koji ne dijeli sa tradicionalnim sportom, činjenica da igre koje se smatraju esportom su u vlasništvu korporacija. Jedan od glavnih regulativnih mehanizama esporta su prodaja i kupnja licenci za turnire od korporacija koje su u vlasništvu igara kako bi dobili pravo emitiranja (Taylor 2012:200).

Ovo je problematična karakteristika esporta u usporedbi sa tradicionalnim sportom jer se može zaključiti da esport ima svoje vlasnike. Naravno može se uspostaviti usporedba sa profesionalnim sportom koji je također pod strogom regulacijom državnih tijela i/ili privatnih organizacija (npr. FIFA, NBA, UFC...), no elektronički sport je pod direktnom kontrolom svoje matične korporacije.

Korejsko esport udruženje je zbog imalo problema sa licencama za izuzetno popularnu igru *Starcraft*. Turniri u Koreji su počeli emitirati igru bez prethodno kupljene licence i započeli su problemi sa tvorcima igre – američkom tvrkom *Blizzard Entertainment*. S jedne strane *Blizzard* je tvrdio da podržava razvoj industrije esporta ali plaćanje licenci je pitanje autorskog vlasništva (Taylor 2012:205). S druge strane KeSpa je svoj glavni argument bazirala na činjenici da je *Starcraft* nadišla koncept računalne igre i postala važan dio Korejske kulture i industrije esporta, te da promocija koju igra, i autori igre, dobivaju je dovoljna naknada (Taylor 2012:210).

Ovo je veoma problematično pitanje kada je u pitanju *esport*. Igra *Starcraft* je direktan proizvod tvrke računalnih igara, ali isto tako ta igra postoji u puno širem kontekstu *esporta* ali i Korejske, a danas i svjetske kulture (Taylor 2012:207). Autorska prava su velik problem kada je u pitanju *esport* jer predstavljaju problem autorskog vlasništva u sportu općenito. FIFA nikome ne može zabraniti igranje nogometa, jer koncept nogometa je nemoguće licencirati, no u pitanju *esporta* licence su velik i aktualan problem.

Pitanje „da li je elektronički sport pravi sport?“ je pitanje koje je danas veoma aktualno. Razlog tome je što legitimacija *esporta* može utjecati na samu definiciju i shvaćanje sporta općenito. Određeni aspekti *esporta* kao što su tehnologija i virtualni prostor su aspekti s kojima se tradicionalni sport prije nije susretao, a nedostatak većih tjelesnih napora uje razlog najčešće odbacivanja *esporta* kao sporta. Pitanje legitimacije *esporta* kao sporta je problem jednog novog i mladog sporta koji je sve popularniji ali nije još u potpunosti prihvaćen.

U ovom poglavlju sam po karakteristikama tradicionalnog sporta pokušao legitimirati elektronički sport. Kao što je vidljivo *esport* sadrži sve karakteristike tradicionalnog sporta i sadrži svoje specifične karakteristike. Pitanje da li je elektronički sport pravi sport je pitanje o kojem se često raspravlja u gaming kulturi. Stoga je bilo neizbježno isto upitati moje kazivače.

Ja: Da li se elektronski sport može smatrati sportom i po čemu to mislite?

Rofellos: U svakom kompetitivnom sportu, timskom sportu, se gleda i taktika i kako će tko odigrati i tko je na kojoj poziciji. Imaš trening, imaš trenere. Opet je primjer LoL ili bilo koja PvP orijentirana igra. Tako da definitivno da jer sve te komponente koje imaš kod sporta i nadmetanja imaš i u elektronskom sportu. Istina nema toliku fizičku komponentu ali sve drugo ima.

Harin: Ali moraš imati motoriku, ali i čak moraš imati fizičku spremu. Jer kad krenu ti turniri, recimo ako traje pet dana. Ti moraš biti fizički da odradiš x sati svaki dan. A to je izazivan događaj, pun adrenalina. I to odraditi par dana zaredom. I još mentalno izdržati, zadržati koncentraciju.

Rofellos: Da, koncentracija je jako bitna komponenta, jer ak igrač turnir od milijun dolara ne osjećaš se isto ko da igrač gejmsa sa frendom. Trebaš imati fizičku spremu, trebaš imati tu primirenost, trebaš zajednicu, trebaš imati taktiku, trebaš imati znanje.

Veles: Mislim i različiti su trendovi u svijetu. Ako pogledaš Aziju i Ameriku trenutno to je mjerljivo sa svakim drugim „pravim“ sportom. Europa je malo zatvorenija oko toga i koliko vidim nije još toliko razvijeno. Ja bi reko da je sport.

Moji kazivači, iako nisu profesionalci, su igrači koji igraju igre na jednoj većoj razini od prosječnog igrača. Oni u svojoj igri prepoznaju karakteristike koje esports dijeli sa tradicionalnim sportom kao što su treninzi, predanost igri, količina vremena potrebna da se razviju vještine, mentalna ali i fizička sprema. Iz iskustva znaju koliko je potrebno vremena i predanosti da se natječu na amaterskoj, poluprofesionalnoj ili profesionalnoj razini elektroničkog sporta i za njih ne postoji sumnja da je esports pravi sport.

No da li su karakteristike navedene u ovom poglavlju jedini okvir određivanja što je sport ili što nije sport. Sport nikada nije prakticiran u vakuumu, već je uronjen u društvene i kulturne strukture. Ako jedna zajednica, društvo i kultura strastveno smatra određenu aktivnost sportom, da li je potrebno dalje tražiti neko objektivno određenje? Taylor (2012) zaključuje „samo najnaivniji i povijesno nemarni mogu predložiti da je legitimacija sporta dana objektivno, van dubokih kulturnih vrijednosti koje sačinjavaju značajne ljudske i društvene radnje.“

Legitimacija bilo koje aktivnosti kao sporta trebala bi se temeljiti na dubljoj analizi percepcije te aktivnosti u društvu i kulturi. Objektivne karakteristike navedene u ovom poglavlju su temeljne karakteristike sporta koje su predložili sportski sociolozi i filozofi, no u domeni etnologije i kulturne etnologije spomenute karakteristike su manje važne, već je puno važniji društveni i kulturni aspekt u kojem neka aktivnost postaje sport. Ovim zaključkom se može postaviti pitanje - da li je zadatak etnologa i kulturnih antropologa formalno utvrđivanje da li je neka aktivnost sport ili se legitimacija neke aktivnosti kao sporta traži unutar dubljeg kulturnog konteksta? Odgovor na ovo pitanje je sam po sebi jasan –definicija neke aktivnosti kao sporta treba se tražiti unutar

društvenih i kulturnih vrijednosti, bez obzira na „službene“ sociološke i filozofske definicije.

Također, legitimizacija elektroničkog sporta nije samo priča jednog mladog sporta koji traži svoj identitet, već je priča supkulture računalnih igara, *gaming* kulture, koja je dugo bila marginalizirana te putem legitimacije esporta kao sporta traži vlastitu legitimaciju i prihvaćanje.

Kao što sam već spomenuo elektronički sport je danas sve više prihvaćen, čak i do mjere da je započeta ozbiljna institucionalizacija, no ne može se zanemariti da i dalje postoji određena stigmatizacija koja onemogućava njegovo bezuvjetno prihvaćanje koje ima tradicionalni sport. U sljedećem poglavlju ću se baviti upravo stigmatizacijom računalnih igara i esporta, no također i njihovom danas izuzetnom popularnošću.

U ovom poglavlju bavio sam se pitanjem koje je aktualno u znanstvenoj literaturi, *mainstreamu* ali i zajednici esporta – da li je elektronički sport pravi sport?. Uspoređujući elektronički sport sa karakteristikama tradicionalnog sporta, određenim od strane sportskih sociologa i filozofa, nastojao sam prikazati važne karakteristike elektroničkog sporta. Što se tiče odgovora na pitanje, on je u *mainstreamu* još uvijek tema rasprave, no što se tiče kulture iz koje je esport izrastao – elektronički sport je bez sumnje sport.

1.2. Stigmatizacija i popularnost elektroničkog sporta

Kao što je prije spomenuto, Južna Koreja predstavlja ideal kada je u pitanju elektronički sport. Esport je u Koreji na izuzetno visokoj razini i razlog tome može se naći u više faktora: pogodne vladine politike, kompetitivno tržište, brzi razvoj informacijsko komunikacijskih tehnologija, internacionalizacija i globalizacija industrije računalnih igara i pozitivan mentalitet ljudi prema novim tehnologijama i računalnim igrama (Taylor 2012:30). Kulturna prihvaćenost je izuzetno važan uvjet kako bi neka se društvena pojava mogla razvijati, na primjeru Koreje i to je najbolje vidljivo u činjenici da je već 2000. osnovano upravno tijelo za elektronički sport.

Na Zapadu kultura računalnih igara je dugo vremena bila marginalizirana i pomalo izopćena. Računalne igre su od svog nastanka smatrane isključivo zabavnim

aktivnostima koje se nikada smatralo pretjerano ozbiljno. Ozbiljnije bavljenje igrama obično je bilo popraćeno narativom ovisnosti o tehnologiji i elektroničkim medijima. Prednost ispred računalnih igri su uvijek imale „zdravije“ društvene aktivnosti poput tradicionalnih sportova (Taylor 2012:218). Ne može se pričati o društvenoj neprihvaćenosti jer računalne igre nisu zabranjivane zakonom, no ipak postoji određena stigmatizacija, posebice kada je u pitanju ozbiljnije igranje.

Mentalitet Zapada prema računalnim igrama je dugo vremena sprječavao razvoj elektroničkog sporta i njemu srodne kulture. Iako je mainstream kultura prihvatila strastvene sportske navijače, koji kupuju dresove timova i sportaša koje podržavaju, odlaze na sportske događaje ili ih prate putem televizije, igrači i navijači elektroničkih sportova su uvijek bili smatrani neobičnima (Taylor 2012:241-242). Strastvena uključenost u elektronički sport je dugo vremena bila stigmatizirana i u nekim situacijama još i je.

Računalne igre su na Zapadu najčešće smatrane neozbiljnom i pomalo djetinjastom aktivnošću čija svrha je isključivo zabavna. Elektronički sport je često bio stigmatiziran jer podrazumijeva ozbiljno uključivanje u aktivnost koja se nikada nije trebala smatrati ozbiljnom (Taylor 2012:122).

Stigmatizacija elektroničkog sporta je jedan od razloga zbog kojeg je još uvijek teško legitimirati elektronički sport kao pravi sport. Ako opet pogledamo primjer Koreje, jasno je da za prihvatanje i micanje stigme sa određene društvene aktivnosti potreban je institucionalni poticaj ali i opće društveno i kulturno prihvatanje. Postojanju stigmatizacije elektroničkog sporta i igrača svjedoče iskazi mojih kazivača.

Roffelos: I kulturološki je to bitno, na primjer sad su Amerikanci počeli dijeliti sportske stipendije za elektronski sport. Profesionalni LoL [*League of legends*] igrači su dobili vize i zelene karte na temelju toga što dobro igraju LoL. Hrvatska opet zaostaje za svijetom u tom smislu, jer da bi ti živio od toga trebaš bit izuzetno dobar ali trebaš imat i neke preduvjete i klimu u zemlji u kojoj živiš. 'KAKVE IGRICE? LOPTU GANJAJ!' To ti meni znaju reć, 'već si muž sa 30 godina a igraš igrice za male dečke'.

Veles naglašava aspekt lokalne kulture kao izvor stigmatizacije i ideju da prihvatanje računalnih igara i elektroničkog sporta je uvjetovano širim društvenim kontekstom.

Veles: Milić je jednom imao članak di je opisao nas mlade Hrvate lijenčinama jer dugo ostajemo sa roditeljima. Kao protuprimjer je uzeo Norvešku gdje se mladi odsele do 25. od doma. Da to je kad kod njih mladi nisu masom nezaposleni i ima radnih mjesta, kod nas je najveća nezaposlenost mladih i da možemo mi bi se odselili ali ne možemo. Ak se odseliš ne bi možda imao više vremena al bi imao svog vremena pa ne bi ti nitko mogao prigovarati. A kako sad stvari stoje kod nas naravno da će ti prigovarati ak si doma, bez posla i igraš igrice.

Prihvatanje elektroničkog sporta kao sporta i računalnih igara kao ozbiljne aktivnosti je često i generacijsko pitanje. Novije generacije više prihvataju gaming kulturu jer su računalne igre u zadnjih desetak godina postale veoma zastupljen medij koji sve više prelazi u mainstream kulturu.

Lorenzo: Naši roditelji su stara škola, oni nisu u nekakvom modernom dobu kao što smo mi. Kad se naša djeca budu bavili tim mi ćemo ipak imati više razumijevanja nego naši roditelji.

Računalne igre su do danas postale puno više društveno prihvaćene, iako određena stigmatizacija još uvijek postoji. Društvene promjene nastale pod utjecajem novih informacijsko komunikacijskih tehnologija omogućile su razvoj nove medijske industrije i puno veću dostupnost računalnih igara. *Gaming* kultura sve više prelazi u mainstream kulturu i postaje pitanje da li se još može smatrati supkulturom. Identitet *gamera* također postaje sve manje izražen zbog sveprisutnosti računalnih igara, jer ako smo svi *gameri*, identitetska oznaka gubi svoj značaj (Taylor 2012:300).

Osobno sam primijetio u razgovoru sa kazivačima ali i općenito u razgovorima o računalnim igrama da identitet *gamera* i bavljenje računalnim igrama nije izražen identitet već je više neka popratna aktivnost. Računalne igre su postale prihvaćene kao i svaki drugi medij. Elektronički sport je također sve više prihvaćen, iako u mainstream kulturi još uvijek donekle postoji problem sa prihvatanjem esporta kao sporta.

Ovakve društvene promjene doprinijele su i globalnom razvoju elektroničkog sporta te njegovoj sve većoj popularnosti. Problem shvaćanja elektroničkog sporta i općenito igranje računalnih igara kao „neozbiljnih“ aktivnosti se polako mijenja pod utjecajem

sve veće popularnosti koju esports danas dobiva. Faktor koji također utječe na promijene percepcije elektroničkog sporta je financijski faktor.

Posljednjih godina elektronički sport postaje jedna od najbrže rastućih oblika novih medija. U 2016. godini prihodi od esporta bili su 493 milijuna dolara. Predviđa se da će u 2017. biti 696 milijuna, a do 2020. predviđa se da će prihodi narasti do 1.5 milijarda dolara. Elektroničke sportove je u 2016. godini gledalo više od 320 milijuna ljudi diljem svijeta (Warman 2017). U 2017. do sad se već odigralo 2.456 turnira, sudjelovalo 12.272 igrača i isplaćeno preko 75 milijuna dolara nagrade igračima (izvor: www.esportsearnings.com).

Kao što je vidljivo iz navedenih podataka elektronički sport je postao velika globalna industrija. Financijski aspekt koji se pojavio u elektroničkom sportu postao je jedan od mehanizama njegove legitimacije. To se najbolje vidi po sponzorima koji su u početku bili većinom brendovi računalne opreme poput Intela, SteelSeriesa, MSI i drugih (Taylor 2012:196). Danas su sponzori elektroničkog sporta poznati globalni brendovi poput Coca Cole i Samsunga. Kroz financijski aspekt došlo je do „ubrzane“ legitimacije elektroničkog sporta putem medija, tako danas poznate američke medijske kuće ESPN i FOX imaju medijski prostor posvećen upravo esportu.

Također, kao što je i moj kazivač Rofellos napomenuo, Američka sveučilišta su počela 2014. davati stipendije za igrače elektroničkog sporta. Trend koji su 2015. nastavili i sveučilišta u Norveškoj, Švedskoj ali i u ostatku svijeta (Moore 2017).

U kolovozu 2017. godine Međunarodni olimpijski odbor objavio je da se ozbiljno razmatra uključivanje elektroničkog sporta u nadolazeće Olimpijske igre u Parizu 2024. godine. No predsjednik odbora je izjavio da se najpopularnije esports igre neće uključivati jer sadrže prikaze nasilja. Već će se razmatrati uključivanje sportskih igara kao što su FIFA, NBA i slično (Good 2017). Iako razočaravajuće da se najpoznatiji naslovi neće uzimati u obzir, i da je fokus odbora na prikazima nasilja a ne vještini i predanosti igrača, ova izjava olimpijskog odbora je izrazito važna za globalno prihvaćanje elektroničkog sporta kao ozbiljne aktivnosti i kao sporta.

Zanimljivo je pogledati izrazito ubrzan rast popularnosti i sveukupne industrije elektroničkog sporta koji se dogodio posljednjih godina. Od svog nastanka u krugovima predanih igrača računalnih igara i improviziranih turnira u lokalnim igraonicama,

elektronički sport je prerastao u globalni fenomen kojeg prate stotine milijuna ljudi. Također, od aktivnosti koja je često bila stigmatizirana kao neozbiljna i djetinjasta, računalne igre su danas velik dio popularne kulture.

2. Igrači, gledatelji i organizatori

Kako bi se prikazale specifičnosti elektroničkog sporta bitno je pogledati neke sastavne dijelove od kojih se esport sastoji. Kako bih to najbolje napravio, odlučio sam prikazati elektronički sport kroz tri različita aspekta – igrače, gledatelje i organizatore.

Elektronički sport je neodvojiv od modernih informacijsko komunikacijskih tehnologija i u takvom okruženju su stvorene karakteristike koje nisu specifične za nijedan drugi sport. Elektronički sport je jedinstven po načinu na kojem u njemu sudjeluju igrači, gledatelji i ostali sudionici, koje u nedostatku boljeg naziva, sam označio kao organizatori.

Najvažniji dio elektroničkog sporta je sama igra. Igra na veoma visokoj razini vještine oko koje je nastao cijeli fenomen esporta. Spomenuta tri aspekta predstavljaju tri različite perspektive koje se trebaju sagledati kako bi se razumio elektronički sport i njegov širi kontekst.

2.1. Igrači

Igrači, kao i u svakom sportu, su sastavni dio elektroničkog sporta. Kao i u svakom drugom sportu postoji više razina sudjelovanja i natjecanja i u elektroničkom sportu, od neke neformalne, rekreativne razine do amaterske razine i profesionalne razine. Razine se razlikuju po fizičkim vještinama, znanju i sposobnosti igrača, a u najvišim višim razinama potrebne su i vještine upravljanja karijerom i institucionalnog razumijevanja. Mogućnost spajanja širokog opsega sposobnosti je ključna razlika između rekreativnog, amaterskog i profesionalnog bavljenja elektroničkim sportom (Taylor 2012:117-118).

Profesionalni esport igrači predstavljaju najvišu razinu kompetitivnog igranja računalnih igara. Oni su bitni za razumijevanje elektroničkog sporta zbog njihovog

specifičnog načina igranja koje je rezultat njihovih fizičkih i mentalnih vještina, znanja o igri, te dugotrajnog i mukotrpog treniranja spomenutih vještina i znanja. Oni predstavljaju jedan izuzetno instrumentalizirani način igre, gdje igrači sebe i svoje vještine, ali i samu igru, guraju do maksimalnih mogućnosti. Igrači će dinamično postavljati nove i sve teže scenarije igre, koje će konstantno uvježbavati. Vježbanje i istraživanje mogućnosti igara i novih optimalnih rješenja su temeljne karakteristike profesionalnih esports igrača (Taylor 2012:120).

No profesionalni igrači najčešće ne postaju sami od sebe, samostalno igranje protiv računala je dobar početak za svakog igrača, no postoji neki maksimalni izazov koji računalo simulirati, te je ključno da se igrači natječu protiv drugih igrača. Za mnoge profesionalne igrače igra protiv računala, nakon postizanja određene razine vještine, postaje beznačajna te jedini značajni izazov postaje igra protiv drugih igrača (Taylor 2012:114).

Profesionalni igrači tako najčešće dolaze iz kompetitivnih zajednica *hardcore* igrača koji su zbog pronalaska novih, značajnih izazova počeli se udruživati u zajednice, često nazvane *guildovi*. Jednoj od takvih zajednica pripadaju moji kazivači, te sami svjedoče da je potrebno uložiti mnogo truda za kompetitivnost u okružju elektroničkog sporta

Rofellos: Kompetitivni *guild* ti je ko posao nakon posla koji zahtijeva ogromnu količinu vremena, truda i naravno kreativnost, znanje i informiranje o igri. Moraš se baviti dodatno pregledavanjem foruma, praćenjem promjena u igri i bilježenja toga. Na osnovu takvih informacija mi smo radili scenarije unutar igre na kojima vježbaš za kompetitivnu igru. To iziskuje veliku organizaciju i ljude koji su spremni uložiti vrijeme i trud.

Harin: Ako želiš biti dobar u svakoj igri potrebno je aktivno treniranje.

Rofellos: Trening je također i pojedinačan s ljudima iz guilda, kada treniraju jedan na jedan. Na primjer, u *Aionu*, ak si imao problema sa određenom klasom⁷ onda bi uzeo najboljeg igrača te klase iz guilda i protiv njega trenirao dvoboj kako bi dobio osjećaj kako igrati protiv te klase i kako je kontrirati.

Izrazito instrumentalni pristup kojim profesionalni igrači pristupaju igri je način na koji igrači pokušavaju otkriti nove strategije kojima bi bili još kompetitivniji. Činjenica da

same tvrtke koje su autori igara ovise o profesionalnim igračima kako bi otkrili potencijalne greške u igri je pravi pokazatelj specifičnog načina razmišljanja i predanosti igrama koje imaju profesionalni igrači.

Veles: ...imamo ljude koji se bave prikupljanjem strateških informacija. Njihov zadatak je bio znat sve o svakoj klasi i o svakoj poznatoj strategiji i to meni reć kako bi na temelju toga mi smislili vlastite strategije. Na primjer, u jednoj igri je postojao određeni bug na dvije klase zbog kojeg si odmah mogao izgubiti mečeve sve dok nismo našli rješenje. A imali smo i čovjeka za to, koji je bio zadužen da traži bugove i objašnjava kako bi to mogli iskoristiti.

No profesionalni igrači su također uronjeni u šire strukture od samih igara kada je u pitanju njihova profesionalna karijera. U intervjuu sa kazivačima naglašena je jedna zanimljiva činjenica o profesionalnim esport igračima – globalna povezanost sporta.

Rofellos: Ne bi htio podčinit nekoga ali mislim da izgradnja jednog igrača Lola [League of Legends], gdje se ti natječeš protiv 20, 25 milijuna ljudi, je puno teži put i puno se teže razaznati od nekog...nogometaša koji se nadmeće sa dvije, tri tisuće ljudi u Hrvatskoj. Više vremena moraš uložiti u izgradnji sebe i od samog starta igraš globalno.

Lorenzo: Isto tako kad počinješ, počinješ sam. Za razliku od nogometa gdje imaš deseticu iza sebe koji ti pomognu. A recimo u LoLu počinješ sam i zavisiš o četvorici koje najčešće ne znaš, koje boli briga za tebe. Znači ako jedan namjerno radi pogreške, ti to ne možeš promijeniti, pa makar bio deset puta bolji od svih u tome meču.

Elektronički sport je danas neodvojiv od Interneta. To je činjenica koja ozbiljno mijenja razmjere natjecanja kada je u pitanju profesionalni sport. Globalna povezanost elektroničkog sporta jako povećava „tržište“ sportaša i stvara puno veću konkurenciju. Bitno je također navesti činjenicu da unatoč globalnoj povezanosti, postoje lokalne kulturne i društvene varijacije kada je u pitanju elektronički sport (Woodcock, Johnson 2016, 1-2).

Kao što je navedeno prije u radu, elektronički sport je uronjen u kulturne i društvene norme lokaliteta u kojima se esport pojavljuje i dalje razvija. Tako je u nekim

lokalitetima esport i dalje stigmatiziran dok je u drugim lokalitetima kulturno prihvaćen i institucionalno reguliran. Društvene i kulturne norme lokaliteta iz kojih dolaze igrači se također može odraziti na samu igru. Pošto su moji kazivači igrali sa i protiv igrača diljem svijeta, pitao sam ih za mišljenje o stranim igračima.

Veles: Pa recimo Rusi, njih pokušavaš izbjeći. Oni ne fermaju ništa što nije ćirilica. Oni obično rade *guildove* samo sa drugim rusima i često koriste botove⁸.[...] Također nisu voljeni previše ni Španjolci koji su dosta loši igrači ali igraju dosta na svojim serverima jer ne pričaju engleski.

Lorenzo: Razumiju ali ne žele pričat.

Veles: Da tako imaju svoje dedicated servere⁹ i igraju na njima. Ja bi reko da su najbolji igrači nordijci općenito i slaveni. Poljaci su dobri igrači, često Slovaka ima, Slovenaca labavo.

Harin: A ima i njih ponešto

Veles: Da Slovenci rijetko igraju ali primjerice Austrijanca nikad nećeš vidjet. Ali najčešće nordijske zemlje Finska, Švedska, Norveška i Danska, tamo je to brutalno jako. Najbolji igrači su istočna Europa i nordijci bi ja reko. I da naravno svi ćemo se složiti da su Korejci najbolji.

Rofellos: Ja bi ovak reko, u svijetu najbolji su Azija, Koreja prvenstveno, nakon toga tek Amerika. To se može vidjeti prema *LoLu* i *MMO*¹⁰-ima, a u Europi bi reko da nordijci su najbolji, a Rusi...pa Rusi imaju ovakvu situaciju, ili su totalni šljam ili su najbolji. Nema između, nećeš vidjet prosječnog igrača Rusa.

Iako su iskazi bazirani na subjektivnim iskustvima svakog kazivača, po mnogočemu se slažu i daju zanimljiv uvid u percepcije igrača stranih zemalja. Zanimljiva je činjenica da su se svi složili da Koreja ima daleko najbolje igrače. Kao što je prije navedeno, Koreja predstavlja ideal države koja je računalne igre i elektronički sport odavno prihvatila u svoju kulturu. Ako se pogleda povijest elektroničkog sporta, nema sumnje da su najbolji igrači većinom iz Koreje.

Računalne igre i elektronički sport cirkuliraju na globalnom tržištu, no u dodiru sa lokalnim kulturama se oblikuju specifični načini igre. Elektronički sport je tako jedna

kompleksna igra između konstrukcija lokalnog i globalnog (Taylor 2012:304). Ova činjenica je postojana i vidljiva u tradicionalnim sportovima, no tradicionalni sportovi imaju neke više geografski specifične značajke poput navijača i stadiona (Taylor 2012:261).

Elektronički sport je za igrače može biti jedno izuzetno isplativo zanimanje, no to je najčešće rezervirano za sami vrh profesionalaca. Elektronički sport za većinu igrača je veoma nepouzdan način zarade i veoma neizvjesna karijera. Woodcock i Johnson (2016) navode tri glavna razloga za to.

Prvi razlog su godine aktivnosti profesionalnih esports igrača. Igrači elektroničkog sporta započinju veoma rano, i prosjek vrhunskih igrača je od 24 od 27 (izvor: www.statista.com). Jedan od razloga može biti pad kognitivnih vještina nakon 25 godina starosti, no u velikom broju slučajeva je da elektronički sport je veoma nepredvidljivo zaposlenje koje mnogi profesionalci napuste u svrhu ostvarivanja više „realnih“ karijera (Woodcock, Johnson 2016:10). Svoje kazivače sam upitao o karijeri u profesionalnim esports vodama, problem starosti su naveli kao primarni problem.

Ja: Što mislite o profesionalnim igračima, bi li ste se vi mogli baviti time ili ne?

Rofellos: Mi? Ne, prestari smo. Jer u pravilu profesionalni esports igrači s počinju s 18 ili 19 godina.

Harin: Jer ti s 20 do 25 godina imaš motoriku da obaviš sve te radnje. Osim same strategije ti moraš odraditi i tristotinjak akcija u minuti. Treba to izdržati.

Lorenzo: Profesionalni *Starcraft* igrači dožive vrhunac do neke 24. godine do kad su reflexi najoštriji i onda počinju opadati, što je istina. Postoje neki igrači primjerice WhiteRa , TLO i još neki koji imaju tridesetak godina. Nisu u vrhu kompetitivnog Starcrafta više ali se može dosta o tome naučiti. Ali u teoriji u esportsu, do 24. godine što si napravio si napravio.

Veles: Ti da uzmeš uzorak od recimo 10 timova, znači pedesetak igrača ti bi dobio prosjek 20 godina. Tako da su godine velika komponenta.

Drugi razlog zbog kojih elektronički sport predstavlja riskantan način zaposlenja je ovisnost o uspjehu. Najveći dio profita o kojemu ovise profesionalni esports igrači je osvajanje novčanih nagrada od natjecanja. Pošto je uspjeh presudan faktor o kojem ovisi isplata, elektronički sport ne predstavlja stabilan izvor financija. Neke organizacije su danas počele isplaćivati plaće za igrače no često je to dosta mali iznos, i nije trend koji je postao standard u sportu (Woodcock, Johnson 2016:10). Stoga igrači često ovise o sponzorima kao dodatnom izvoru novaca, no ta opcija je dostupna samo najuspješnijim igračima.

Treći razlog koji navode autori je jedan je već spomenut prije u radu - velika konkurencija na globalnoj razini. Autori navode da je ovo nužan ekosustav elektroničkog sporta. Temeljna vrijednost koju profesionalni esports igrači „prodaju“ je njihova vještina. Velika baza vještih igrača osigurava da oni koji uspiju postati profesionalci su uistinu među najboljima na svijetu. Također postojanje velike baze igrača koji nisu profesionalci osigurava veliki interes za elektronički sport, u nadi da će ti igrači jednom postati profesionalci (Woodcock, Johnson 2016:8-10).

U cijelom ekosustavu elektroničkog sporta igrači su najnesigurniji aspekt, ali i najvažniji. Profesionalni Igrači predstavljaju vrhunac kompetitivne izvedbe računalnih igara. Ta izvedba se temelji na neumornom treniranju i trudu uloženom u određenu igru. Promatranjem profesionalnih esports igrača ne doznajemo samo o instrumentaliziranoj igri već i o širem kontekstu elektroničkog sporta (Taylor 2012:112). Doznajemo o kulturnim i društvenim utjecajima, institucionalnim regulacijama, konstrukcijama lokalnog i globalnog, ekonomiji i ostalim aspektima elektroničkog sporta.

2.2. Gledatelji

Sudjelovanje u elektroničkom sportu kao gledatelj je jedno zanimljivo iskustvo koje je slično gledanju tradicionalnih sportova, no sadrži neke jedinstvene specifičnosti.

Jedinstvena razlika je to da gledatelji, koji se nalaze u stvarnom prostoru, gledaju natjecanje koje se odvija u virtualnom prostoru. Iako se mogu promatrati igrači, fokus je uvijek na ekranima gdje se odvija glavna radnja natjecanja. No za razliku od

tradicionalnog sporta, elektronički sport nije jednako „prevediv“ za televizijski prijenos i često nije sam po sebi razumljiv za široku publiku (Taylor 2012:264).

Usporedimo li gledanje elektroničkog sporta sa tradicionalnim sportom može se vidjeti da je tradicionalni sport puno više linearan. Jasna su pravila kako i kada se zarađuju bodovi igdje je središte akcije. Primjerice u nogometu i košarci lopta je središte akcije i time središte pozornosti za gledatelje. Identično je u elektroničkim sportovima koji su simulacije tradicionalnih sportova, no u većini elektroničkih sportova središte akcije je raspršeno po terenu. Igrači imaju mnoge ciljeve koje mogu obavljati, te se „bodovanje“ događa po cijelom terenu kroz cijeli meč, često istovremeno (Taylor 2012:266). Ovo predstavlja problem za gledatelje, koji često propuste uzbudljive trenutke mečeva jer ne postoji središnja točka akcije, no sam volumen uzbudljivih trenutaka je puno veći nego u tradicionalnim sportovima.

Drugi problem gledanja elektroničkog sporta je taj što zahtjeva određeno razumijevanje od strane gledatelja. Za razliku od tradicionalnih sportova koji su gledateljima samorazumljivi, osim nekih izuzetaka, elektronički sportovi većinom zahtijevaju poznavanje igre kako bi se u njima moglo uživati kao gledatelj. Određeni elementi esporta su teško objašnjivi ako se ne poznaje dublji kontekst pojedinih igara (Taylor 2012:267). Ovo je razlog zbog kojeg danas elektronički sport najviše gledaju ljudi koji sami igraju igre.

Dodatno znanje koje gledatelji elektroničkog sporta moraju posjedovati je određena razina informatičke pismenosti. Najveći dio turnira elektroničkog sporta se ne prenosi putem televizije već putem Interneta. Također gledanje putem Interneta gledateljima otvara nove mogućnosti u obliku interakcije sa drugim gledateljima diljem svijeta putem *chata* koji je danas dio svakog onlineprijenosa elektroničkog sporta, a polako postaje standard i u prijenosima tradicionalnih sportova (Jung, Seo 2014:13).

Mora se također spomenuti i sve veća spektakularizacija elektroničkog sporta. Taylor (2012) naglašava veliku razliku između početnih, amatersko organiziranih natjecanja elektroničkih sportova i današnjih visokobudžetnih produkcija esport natjecanja. Naravno ovo je očekivano rezultat sve veće popularnosti i financijskog uspjeha elektroničkog sporta.

Sa svojim kazivačima sam pričao o gledanju elektroničkog sporta i svi su potvrdili da bez sumnje gledaju, no jedan je spomenuo dodatnu zanimljivost koja je danas izuzetno važna za elektronički sport.

Rofellos: Ja umjesto nogometa, koji inače ne gledam, pogledam dobar turnir u LoLu ili bilo što čega ima momentalno da se održava. A i gledamo dosta *streamove* jer od profesionalnih igrača možeš dosta naučiti i čak neki nude coachanje¹¹.

Stream se obično odnosi na prijenos video sadržaja uživo putem Interneta, načinana koji se danas emitira većina elektroničkih sportova. No streamovi koje spominje Rofellos se odnose na osobne streamove profesionalnih igrača. Profesionalni igrači prijenose svoje igranje putem Interneta velikoj publici diljem svijeta. Publika koja gleda stream može aktivno putem chata pričati sa drugim gledateljima ili sa samim igračem. Osim toga, mnogi igrači imaju omogućene dobrotvorne donacije od strane publike, što profesionalnim igračima može poslužiti kao dodatni izvor zarade (Woodcock, Johnson 2016: 7). Coachanje, ili treniranje u prijevodu odnosi se na mogućnost osobnog treninga sa igračem, koje se također naplaćuje.

Streamovi su danas izuzetno popularni i nisu isključivo vezani uz profesionalne igrače već streamati može bilo tko, čime je stvoren novi identitet streamera. Najveća i najpoznatija stranica za streamove danas je bez sumnje *Twitch.tv*, koja je odgovorna za ovaj novi korak u potrošnji elektroničkog sporta i video igara općenito. Osim profesionalnih igrača, preko *Twitcha* se danas uživo prijenose najveći svjetski esport događaji.

Analiza gledatelja elektroničkog sporta daje uvid u nove načine konzumacije ovog mladog sporta. Sve veća popularnost elektroničkog sporta popraćena je rastom industrije za prijenos esport događaja. Sve veći interes gledatelja omogućio je sve veće kulturno prihvaćanje elektroničkog sporta. Stoga publika je direktno povezana uz rast i razvoj esporta kao globalnog fenomena i time je važan dio ekonomskog sustava elektroničkog sporta.

2.3.Organizatori

Aspekt organizatora nije striktno vezan samo uz organizaciju događaja esporta već podrazumijeva neke uloge koje se ne mogu ubrojiti ni u igrače niti u gledatelje. Postoji velik broj ovih uloga, stoga sam odlučio spomenuti samo nekoliko, one koje smatram od velike važnosti za elektronički sport.

Razvoj elektroničkog sporta praćen je stvaranjem i razvojem industrija oko organiziranja, prijenosa, marketinga i općenito upravljanja profesionalnih esports natjecanja (Woodcock, Johnson 2016: 5). Kao i svaki drugi sport, esports ima svoje „pomoćno“ osoblje koje često nije u središtu pozornosti, ali igra veoma važnu ulogu u organizaciji esports igrača, ekipa i događaja. U takozvane organizatore možemo ubrojiti vlasnike ekipa, trenere, menadžere, administratore, komentatore, sponzore i mnoge druge (Taylor 2012:170).

Vlasnici, menadžeri i administratori profesionalnih esports ekipa obično obavljaju logističke zadatke vezane uz šire aspekte elektroničkog sporta, od regrutiranja novih igrača, organizacije smještaja i detalja oko čestih putovanja (Taylor 2012:189). Ovakve profesije prisutne su kod uspješnijih ekipa kako bi igrači mogli biti maksimalno usredotočeni na održavanje i daljnje razvijanje vlastitih vještina.

Sponzore sam već prije u radu spominjao, u kontekstu sve većeg prodora globalnih brendova u financijski sustav elektroničkog sporta. Svjetski brendovi poput Coca Cole i Samsunga su najčešće prisutni samo kad su u pitanju najveća svjetska esports natjecanja. Također, postoje sponzori koji financiraju pojedinačno igrače ili ekipe. Sponzorstvo može podrazumijevati direktno uplaćivanje financija u zamjenu promocije brenda, no postoje i drugi načini sponzorstva u elektroničkom sportu. Pošto su sponzori esports ekipa najčešće brendovi informatičke i specifično *gaming* opreme, sponzorstvo može uključivati opskrbljivanje igrača sa vlastitim proizvodima – računalima, tipkovnicama, računalnim miševima itd. Sponzori mogu biti i tvrtke koje rade igre, te sponzoriraju turnire kako bi njihova igra bila promovirana ili uključena u same turnire (Taylor 2012:193). Također sponzori su i dodatan izvor zarade *streamerima* u zamjenu promocije njihovih proizvoda.

Zbog globalne cirkulacije elektroničkog sporta sponzori u ovoj novoj industriji vide veliki potencijal te je realno očekivati sve veće uključivanje svjetskih brendova u ekonomski sustav esporta. No, kao i u slučaju olimpijskog odbora, česti prikazi nasilja

su mogući razlog zbog kojeg su mnogi svjetski brendovi još uvijek pomalo skeptični oko sponzoriranja elektroničkog sporta.

Treneri su važan dio ekipa elektroničkog sporta. To su najčešće veoma vješti igrači koji nisu uspjeli ući u profesionalne vode esporta, no posjeduju znanje i vještine kojima mogu usmjeravati druge igrače. Tako treneri razvijaju strategije i taktiku, organiziraju treninge, motiviraju igrače itd. Njihova uloga je više organizacijska i savjetodavna, za razliku od trenera tradicionalnih sportova (Taylor 2012:189). Treneri nisu prisutni samo u profesionalnim krugovima esporta, već imaju i važnu ulogu u amaterskim krugovima. Jedan moj kazivač je jednom izvršavao ulogu trenera, te opisuje svoja iskustva:

Harin: Ja sam tada organizirao sam, dogovarao mečeve i to sam vodio godinu, dvije ali nisam dalje htio jer sam jednostavno izgorio, nije mi se više dalo. Tako i danas mi se iskreno ne da ulaziti u samu organizaciju, radije ti meni reci di da dođem, di da pucam i to je to. Izgubio sam svu volju, dok drugi igraju ti dogovaraš meč, dok drugi igraju ti gledaš svaku mapu, radiš taktiku za svaku stranu ofenzivnu i defenzivnu, smišljaš scenarije koje će te kasnije vježbat. I tako svaki dan po par sati, posebice dane prije meča a da ne igraš i ne uživaš u igri.

Za mog kazivača, nedostatak direktnog igranja predstavljalo je velik problem zbog kojeg je i odustao od uloge trenera. Razlog tome je što je trenerova percepcija esporta puno drugačija od percepcije igrača. Treneri gledaju više širi koncept igre, taktike i strategije, dok igrači su više fokusirani na neke direktne 'mikro zadatke' koji su puno više uključeni u samu igru.

Organizatori su važan dio elektroničkog sporta jer obavljaju zadatke „iza scene“ bez kojih elektronički sport ne bi bio moguć, barem ne na razini koja postoji danas. Postojanje ovih organizacijskih uloga su pravi pokazatelj koliko je elektronički sport opsežna pojava koja uključuje puno više uloga i profesija nego što bi se isprve moglo zaključiti.

Analizom kroz ova tri aspekta -igrača, gledatelja i organizatora nastojao sam prikazati određene temeljne principe na kojima počiva elektronički sport. Prakse igrača, gledatelja i organizatora su prakse bez kojih elektronički sport ne bi postojao. Da ne postoje igrači koji razvijaju vlastite kompetencije i vještine ne bi postojali ni gledatelji,

niti potreba organizacijom igrača i natjecanja. Da ne postoje gledatelji elektroničkog sporta, postojalo bi veoma malo motivacije za kompetitivnim esports natjecanjima. Da ne postoji organizacijski aspekt elektroničkog sporta, on ne bi bio ni blizu toliko velika pojava kao što je danas (Jung, Seo 2014:15). Svaki opisani aspekt je ključan i neodvojiv dio u sustavu elektroničkog sporta.

3. Zajednice igrača

Igračke zajednice postoje od samih početaka kulture računalnih igara, kad su se igrači okupljali zbog zajedničkog interesa prema igrama. Razvojem informacijsko komunikacijskih tehnologija igre su se sve više počele vezati sa Internetom, što je omogućilo komunikaciju većeg broja ljudi i olakšalo stvaranje zajednica igrača. MMORPG¹² igre, koje istovremeno igra velik broj ljudi, su prve omogućile igračima udruživanje u zajednice kroz samu igru, koje se nazivaju *guildovi*. Taj naziv se najčešće koristi i danas, uz druge nazive kao klanovi, timovi ili jednostavno zajednice. Udruživanje u spomenute zajednice je opcija svim igračima, no najčešće je riječ o ozbiljnijim, *hardcore* igračima. U počecima zajednice su bile vezane uz pojedine igre, no današnje zajednice često nastaju izvan samog sučelja igara i nisu strogo vezane uz samo jednu igru.

Razina igre u igračkim zajednicama je obično vrlo visoka, daleko viša od razine prosječnih igrača. Iako postoje više „ležerne“ zajednice, one su ipak rjeđe, ali samo udruživanje u zajednicu igrača podrazumijeva malo veću predanost igranju računalnih igara. U odnosu na elektronički sport ovakve zajednice mogu biti amaterske, poluprofesionalne i profesionalne. No kao što je već spomenuto za igrače elektroničkog sporta, većina ovakvih zajednica je na nekoj amaterskoj razini. Ovakve zajednice su veoma važne za elektronički sport jer igračima pružaju mogućnost igranja u puno ozbiljnijoj, kompetitivnoj okolini u kojoj mogu bolje usavršavati vlastite vještine. Profesionalni esports igrači, prije odlaska u profesionalne vode, svoje amaterske karijere započinju upravo u ovakvim ozbiljnim zajednicama.

3.1. Međunarodna igračka zajednica The Committee

Međunarodna igračka zajednica The Committee je zajednica koja danas postoji skoro 10 godina. U tih se postepeno gradio, mijenjao sastav, ljude i igre da bi postajao u obliku u kojem postoji i danas. Ja sam se sastao sa 7 članova na jednom njihovom sastanku.

Svoj intervju sam započeo sa nekim osnovnim pitanjima o samom nastanku zajednice.

Veles: Postojimo sedam, osam godina, od kad je izašao *Age of Conan*. Tad je bio osnovan balkanski guild, to nije dugo trajalo, bilo je jedno 200, 300 ljudi u tom guildu i onda je dio otišao u *Warhammer Online*. Ja sam tad bio oficir u guildu no ta dva koja su bila glavna su otišla nakon tjedan dva i ja sam preuzeo posao guild leadera. ... I tak je to krenulo prvo smo bili hrvatski, to jest balkanski guild i onda onak, neki ljudi ti odu, neki prestanu igrati, neki se vrate i kako bi zadržali neku stalnu brojku ljudi smo počeli primati strance u guild. U početku smo bili hardcore PvP guild i mogo si ući u guild uz neke uvjete, ono- igraš s nama nekoliko tjedana dana pa vidimo dal si dovoljno dobar i onda te ostavimo. U guildu je bilo dosta oficira i svaki ima neku svoju funkciju, za organiziranje grupa unutar igre, za gledanje dal su ljudi dovoljno dobri, za vježbanje PvPa i raznih scenarija i tak dalje. To je bilo dost ozbiljno, kasnije se malo razvodnilo, prešli smo u *Aion*, a i probali smo dosta igara. U *Aionu* smo bili dosta dugo i tamo smo pobrali dosta ljudi koji su danas s nama u guildu. Danas igramo sve igre, igra se *World of tanks*, *League of legends* i tak dalje. Ništa nije strogo formalno.

Guild je prvo nastao u kontekstu lokalne sredine, u ovom slučaju od članova zemalja bivše Jugoslavije koji dijele isti ili sličan jezik, prvenstveno zbog praktičnosti. No zajednica se proširila i u svoje redove su počeli primati članove bez obzira na nacionalnost. Prelaskom sa jedne igre na drugu zajednica je sve više proširila svoje članstvo.

Harin: Evo recimo sad u *World of tanks* ima nas 10, 15, koliko?

Rofellos: 28 u guildu

Zanimljivo je za uzeti u obzir da vodstvo zajednice je na neki način „palo u ruke“ Velesu, koji se u novoj ulozi dobro snašao i još i danas je izvršava. Vođa zajednice ili poznatije *guild leader*, je vrhovna uloga svake zajednice. On određuje svoje pomoćnike (*guild officers*) i njihove uloge te ih svakodnevno nadgledava. Ima izvršnu ulogu u donošenju odluka o dodavanju ili izbacivanju članova, koje se igre igraju, i mnoge druge aktivnosti zajednice.

The Committee je zajednica koja je do sada imala relativno uspješnu kompetitivnu karijeru i kroz svoje postojanje su uspjeli postati dosta ugledna zajednica. No posljednjih godina kompetitivnost je pala u drugi plan.

Harin: Bili smo možda jedan od 15 najboljih guildova u europski, po strukturi, po vještini igrača u svojim klasama.

Rofellos: Ali isto tak bi reko da u vrijeme kad smo igrali *Warhammer* i bili najbolji europski PvP guild smo bili svi studenti i mogli smo uložiti dosta više vremena nego što sad možemo uložiti. Došle cure, žene, posao, djeca i više nema toliko vremena da recimo jedan vikend odigraš 40 sati.

Harin: Mi imamo relativno znanje da krenemo ozbiljno igrati, al meni se ne da. Radije bi igrao s ovom ekipom, čak i našo neki drugi guild u *World of Tanks* gdje je to organizirano od druge strane a gdje ja samo uđem kao ispomoć i onda se vratim i družim sa ovim guildom na *teamspeaku*¹³ kako se družimo zadnjih 5 godina. Trenutačno stanje guilda je takvo da jesmo stariji, neki rade, neki studiraju. Postoji manjak kvalitetne igre i volje da se vratimo na razinu na kakvoj smo bili prije, u nekim drugim igrama.

Osim volje i kvalitete igara, jedan od ključnih elemenata koji je utjecao na ležernije aktivnosti guilda je nedostatak vremena. Za usavršavanje vještina, strategija, okupljanje članova i ostale aktivnosti je potrebno uložiti jako puno vremena. Veles to posebno naglašava zbog svoje uloge *guild leadera*, odnosno vođe zajednice.

Veles: Da bi guild vodio i da bi funkcionirao treba dosta vremena i treba brdo volje. Nije da ja nemam volje ali jednostavno nemam vremena. Dok sam imao vremena onda sam studirao i mogao sam određeno vrijeme

odvojiti na igru. Dodeš s faksa pa do dva ujutro, pa se budiš, opet faks i tak ponovo. To su bili deseci i deseci sati. Ali da bi guild dobro funkcionirao trebao se tim baviti, što ljudi i ne kuže. Na primjer guild Ginnunga, mi smo si super s njima a oni su jedan od najstarijih guildova u Europi. Oni se s tim baš jako bave, oni si uzmu više vremena i igraju već godinama. Oni imaju članove od 18 godina što im je minimum pa do 60, 70 godina.

Angažiranost članova i puno vremenskog ulaganja su dva glavna kriterija koja treba zadovoljiti da bi jedna ozbiljna igračka zajednica funkcionirala. Ovo je činjenica koja odvaja *hardcore* igrače i zajednice od prosječnih igrača i zajednica. Danas postoji velik broj igračkih zajednica koje u međusobnoj interakciji stvaraju kompetitivniju razinu igre koja odgovara ozbiljnijim *hardcore* igračima.

Zanimalo me na koji način jedna takva zajednica nastaje i kako se izbori za identitet kvalitetne zajednice u izrazito kompetitivnoj okolini. Moji kazivači navode da je ozbiljnije razdoblje započelo sa počecima igre *Warhammer Online*.

Ja: kada ste vidjeli da postajete kompetitivno jaki, da postajete ugledan guild?

Veles: A krene, gle nitko nije znao o *Warhammeru* puno. Jednostavno smo kenuli, našla se dobra ekipa

Harin: U jednom trenutku vidiš da nešto treba obaviti i nema nikog kog znaš da to obavi o onda kažemo ok, mi ćemo. Tako jedna stvar, druga stvar, treća i odjednom ti si jedan od dva glavna guilda na tom serveru i krenemo obavljati što treba, vučemo scenarije, vučemo RvR¹⁴, brinemo za pitanje zona, brinemo za ovo i ono i tako to krene. Jedan uspjeh, dva uspjeha, ekipa smo relativno polupismena i znamo nešto napraviti, okupili smo ljude i organizirali se.

U nedostatku kompetentnijih zajednica, The Committee je zajednica koja je u novoj, još mnogima nepoznatoj igri, preuzela inicijativu i osigurala svoje mjesto kao jedna od relevantnijih zajednica na europskim serverima. Zajednice često međusobno komuniciraju i kao svrhu imaju stvoriti jednu višu razinu kompetitivnosti igre.

Veles: Imaš više i manje poznatih *guildova* i svi naravno žele doći na tu višu razinu. Na primjer mi kada idemo birati server za neku novu igru koju započinjemo, mene kontaktira 50 drugih *guild leadera* s kojima zajedno

ulazimo na server i pokušavamo stvoriti najbolji PvP server u igri. Bez obzira da li ćemo igrati jedni protiv drugih, jer nama je zanimljivije igrati protiv boljih protivnika.

Ovo je jedan zanimljiv aspekt igračkih zajednica i njihovog međusobnog djelovanja. U odnosu na elektronički sport, kompetitivna razina koje međusobno stvaraju igračke zajednice je na neki način preteča profesionalnoj igri. Zato nije neobično da velik broj profesionalnih igrača dolazi iz kompetitivnih igračkih zajednica.

U tako stvorenom okruženju stvaraju se i nepisana pravila ponašanja, vrijednosti koje reguliraju ponašanje zajednica i njihovih članova. Zanimljiv primjer jednog koda ponašanja u guildovima je stvoren oko varanja u igrama. Postoje načini varanja u elektronskom sportu koji se baziraju na programiranju neovlaštenih računalnih programa kako bi igrači dobili određenu prednost nad drugima, poznatije kao *botanje*. Tvrtke u čijem su vlasništvu igre imaju određene sustave suzbijanja varanja, no zbog velikog broja igrača nemoguće je to u potpunosti kontrolirati. U takvim okolnostima igrači su stvorili jedan sustav vrijednosti koji ne tolerira i kažnjava igrače i zajednice koje varaju. Većina igrača se drži *fair playa* i ne smatra se sportskim varati u ovakvim kompetitivnim igrama. Na pitanje da li je ikad netko izbačen iz guilda, Rofellos odgovara sljedeće:

Rofellos: Bilo je. Mi smo guild koji se striktno drži nekih gejmerskih kodova koje ne želiš prekršiti. Imaš recimo ekipe koje koriste programe koji eksplojtaju [iskorištavaju] igru i nisu dio pravila igre, tako da je bilo problema oko tog.

Također i sam guild može snositi posljedice kršenja nepisanog koda ne varanja koji je izuzetno cijenjen u zajednicama igrača. Tako je najčešće posljedica pad ugleda guilda kao rezultat varanja samo nekih pojedinaca.

Veles: Pa meni se općenito gadi to varanje, botanje, eksploitanje i ako to radiš onda ne možeš igrati s nama. To je jedan od glavnih uvjeta. Ja sam skužio nekoliko ljudi da je botalo što nama ugled guilda i guild čak može pasti na ljestvici. Mi ne želimo biti prepoznati kao takvi. Mi znamo koji su to drugi guildovi koji to rade i nitko ih zapravo ne voli.

Fair play nije koncept izmišljen u elektronskom sportu, daleko od toga, ali u sustavu gdje ne postoje službeni suci, *fair play* igra jako važnu ulogu u održavanju pravila igre.

Zajednice igrača svojim međusobnim djelovanjem stvorili su vlastiti sustav ozbiljnije i dublje igre od prosječnih igrača. Poznate igračke zajednice su danas izuzetno cijenjene u gaming kulturi.

U svom istraživanju dotaknuo sam se i nekih dinamika koje se tiču isključivo zajednice The Committee. Prvo što me zanimalo na koji način regrutiraju nove igrače, kakav je proces.

Rofellos: Prije ulaska u naš guild jedan uvjet je da možeš ispunit našu prijavnicu koja ima nekih dvadesetak pitanja. To je minimum minimuma, da nisi totalni idiot i možeš napisat 20 rečenica o sebi, a onda slijedi jedan *trial period* koji traje dva tjedna, mjesec dana. I onda na osnovi gameplaya [igre] ispuniš uvjete ili ne i vidimo da li si materijal za guild ili ne.

Iako sam proces nije pretjerano kompliciran, on je i dalje formalan i vještina igrača je veoma bitna. Kao i varanje, igra pojedinih igrača se odražavaju na cijelu zajednicu i važno je da igrač posjeduje određenu razinu vještina

Kroz razgovor sa kazivačima dobio sam dojam velike ozbiljnosti i koncentracije kada igraju. Stoga me zanimalo koliko se sama igra ozbiljno shvaća i da li ima mjesta za neozbiljnosti.

Veles: Uvijek je zaj***ancija, ali ima situacija kada se malo ozbiljnije držimo. Primjera radi kada su borbe većih grupa ja otvorim za sebe jedan kanal gdje mi samo dvoje ljudi može pričat, i zna se kaj i kako. Sve ima svoje mjesto i vrijeme, kad igramo ozbiljno igramo ozbiljno, zna se ko priča i zna se koje stvari možeš reć. Ja tako imam svoje oficire koji imaju svoje grupe s kojima pričaju a onda to prenose meni na našem kanalu i onda ja tako preko njih govorim svima što da rade. A kad se zezamo, zezamo se svi.

Odnos prema igri je bez sumnje ozbiljan. Svaki član zna svoj zadatak i u trenucima gdje je potrebna velika koncentracija nema pretjerane komunikacije. Sve što se treba znati se

već puno puta ponavljalo na treninzima i pokušava se održati dogovoreni plan igre. No što ako dođe do pogreške, kako zajednica rješava pogreške i lošu igru članova?

Rofellos: Grupno se igra, kad netko ima loš gejmski, bude teret, onda ostali igrači ga pokušaju nositi i kompenzirati za taj moment nepažnje, loše pozicioniranje ili nešto slično. Meni je poanta svake igre razvijanje tog kolektiva.

Harin: A i ne igramo svi na istoj razini svakodnevno tako da povremeno loš performans nikada nije bio problem kod nas. Da sad nekog šikaniraš zbog pogreške.

Moji kazivači su dio jedne jako kohezivne zajednice koja jako vrijednuje kolektiv i zajedničku igru. Probleme rješavaju zajedno i nikada nisu prestrogi prema vlastitim članovima. Stoga me zanimalo da li dolazi do nesuglasica, rasprava ili svađa i na koji način ih rješavaju.

Harin: Naravno, bilo je i svađa, kad se ništa ne radi, kad se totalno pogriješi u određenim situacijama. Ne mora sve uvijek biti jako ozbiljno, ali ne smije se griješiti kao rezultat neozbiljnosti.

Veles: Kada krene svađa ja moram ulaziti u kanal, smirivati strasti, ja sam tada još i psiholog guilda.

Rofellos: Guild leader je i tata i mama i dadilja...

Veles: Da, zato smo imali jako puno oficira jer ja nemam vremena sve to voditi i organizirati i još smirivati strasti kad treba. Kad se ljudi posvađaju stavljati ih u poseban kanal i popričati da vidimo zašto svađa. Ima tu raznih stvari koje moraš raditi da bi sve to funkcioniralo. Ima puno ljudi, puno mladih ljudi i zna bit vatreno. Pogotovo ako si kompetitivan, ako želiš u svemu pobijediti, što je realno nemoguće, jer ne može uvijek sve dobro, uvijek te netko može nadigrati. Ako izgubimo onda je bitno sjesti i razmisliti. Zašto smo izgubili? Kaj je bilo krivo? Da pokušamo naći način kako popraviti određene probleme.

Kohezivnost zajednice, koja je jasno vidljiva iz navedenih iskaza, je za kompetitivne guildove izrazito važna ako guild želi uspješno i dugotrajno funkcionirati. Iako je The

Committee zajednica koja više nije kompetitivna kao prije, kohezija je ostala. između članova nastala su velika prijateljstva i osjećaj izrazito bliske zajednice.

Lorenzo: Guild za mene znači neka zajednica, nekakvo prijateljstvo, druženje, kad pogledam u ovih skoro 10 godina što igramo zajedno vidim to. Evo kad dođem doma znam samo surfat po netu i ja sam primjerice na *teamspeaku*, komuniciram sa 5,10,15 ljudi. To je nekakva socijalizacija, virtualna socijalizacija. Koliko god to zvuči smiješno i znaju me pitati „kak ti možeš sjediti i ništa ne raditi 8 sati“.

Veles: Ima toliko ljudi koje smo upoznali kroz ovih 10 godina i s mnogima smo ostali ****ni frendovi i u igri i u životu. Upoznao sam ljude u cijeloj Europi koje nikad ne bi upoznao da nema toga. U igri sam upoznao ljude iz engleske, kojima sam ja već išao u posjet i oni su dolazili u hrvatsku, upoznao sam ljude iz Švedske, Portugala, Španjolske, neznam...Belgije, Nizozemske. A s ovima iz hrvatske evo, mi se nalazimo, nalazimo se na cugi, odemo van. J...no dobra komponenta u životu, nije mala stvar.

Rofellos: Pa evo da mi odemo u bilo koju zemlju u Europi, da dignemo telefon i da nazoveš nekog iz guilda da bi mogao kod njega prespavati, mogao bi i naravno suprotno. To dokazuje činjenicu koliko guild znači svima od nas. Pa evo Englez kojeg smo upoznali u *Warhammeru*, zadnjih 6 godina zajedno ljetujemo. Imali smo i *guild meetings*[sastanke] gdje su ljudi dolazili iz Srbije, Slovenije i svih dijelova Hrvatske. Kad vidiš koliko mi u guildu držimo jedan do drugih i koliko socijaliziramo i koliko smo srasli jedni s drugima u ovih skoro 10 godina igranja je činjenica sama za sebe i vidiš koliko je to veliko.

Kompetitivne zajednice danas su velik dio elektroničkog sporta. To su intrinzično motivirane zajednice koje nastaju iz kulture računalnih igara. Igračke zajednice su pokazatelj da je aktivnost igranja računalnih igara danas jako raširena pojava koja ima veliku moć povezivanja ljudi.

U kontekstu elektroničkog sporta igračke zajednice predstavljaju razinu kompetitivnosti koja je direktno ispod razine profesionalnog esporta, te mnogi profesionalni igrači najčešće dolaze iz ovakvih zajednica.

Zaključak

Ovim radom nastojim razmotriti dosadašnje teorijske okvire elektroničkog sporta, prikazati njegove temeljne aspekte i prikazati jednu zajednicu koja je nastala pod njegovim direktnim utjecajem. Pokazalo se da je najbolja definicija elektroničkog sporta - organizirano i kompetitivno igranje računalnih igara. Svaka računalna igra može biti kompetitivna, no kompetitivnost unutar organizirane sportske strukture turnira i ljestvica čine elektronički sport.

Elektronički sport je danas jedna relativno nova pojava. Pojavio se sredinom 1990-ih godina kao jedna marginalizirana aktivnost unutar kulture računalnih igara i do danas je postao velika globalna industrija koja izrazito brzo raste. U kontekstu tradicionalnog sporta, elektronički sport je još uvijek službeno neprihvaćen kao sport, unatoč činjenici da sa tradicionalnim sportom dijeli mnoge zajedničke karakteristike. No, kao što je pokazao i ovaj rad, sportovi ne nastaju u vakuumu nego su uronjeni šire u kulturne i društvene kontekste, te unutar konteksta računalnih igara i gaming kulture elektronički sport je bez sumnje sport.

Najvažniji dio elektroničkog sporta je sama igra. Igra na veoma visokoj razini vještine oko koje je nastao cijeli fenomen esporta. No, postoje tri aspekta elektroničkog sporta koja su nastala iz različitih odnosa sa samom igrom. Tri aspekta su: igrači, gledatelji i organizatori. Elektronički sport postoji unutar kompleksnog međusobnog prožimanja ova tri aspekta. Igrači predstavljaju vrhunac kompetitivnog igranja računalnih igara, gledatelji legitimiraju igru profesionalnih igrača i daju joj smisao, organizatori stvaraju mogućnost i prostor za druga dva aspekta.

Globalna raširenost računalnih igara i elektroničkog sporta direktno je utjecala na stvaranje zajednica igrača koje se žele ozbiljnije baviti kompetitivnim igranjem računalnih igara. Kako se pokazalo na primjeru svaka zajednica ima svoje vlastite dinamike i interese, no zajedničkim djelovanjem igračke zajednice stvaraju vlastitu okolinu visoke kompetitivnosti koja je veoma bliska razini kompetitivnosti u profesionalnom elektroničkom sportu. Mnogi profesionalni igrači dolaze upravo iz takvih zajednica.

Elektronički sport je relativno nova, no veoma značajna kulturna i društvena pojava koja je u posljednjih desetak godina postala globalno popularna. Unatoč tome, literatura na temu elektroničkog sporta je dosta rijetka, posebice u Hrvatskoj, i ne odražava značaj i veličinu pojave elektroničkog sporta. Ovim radom se želi dati doprinos istraživanjima ove danas relevantne pojave popularne kulture.

Literatura

GIULIANOTTI, Richard. 2008. *Sport: kritička sociologija*. Beograd:Clio.

GOOD, Owens. 2017. „If esports come to the Olympics, don't expect to see 'violent' titles“. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2017/8/30/16228134/olympics-esports-violent-video-games> (pristup 22.9.2017.)

HAMARI, Juho i SJÖBLOM, Max. 2017. „What is esports and why do people watch it?“. *Internet research*, vol. 27(2).
<http://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/IntR-04-2016-0085> (pristup:14.8.2017.)

MOORE, Kalie. 2017. „The Rise in College Esports Scholarships“. *The esports observer*. <https://esportsobserver.com/esports-scholarships/> (pristup 22.9.2017.)

OELSCHLÄGEL, Hans. 2016. „Announcing the founding of WESA - the World Esports Association“. *ESL Magazine*. <https://www.eslgaming.com/article/announcing-founding-wesa-world-esports-association-2856> (pristup 22.9.2017.)

SEO, Yuri i JUNG, Sang-Uk. 2014. „Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports“. *Journal of consumer culture*, vol. 0(0):1-21.

TAYLOR, T.L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press

WARMAN, Peter. 2017. „Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles“. *Newzoo*.
<https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/> (pristup 22.9.2017.)

WITKOWSKI, Emma. 2012. „On the digital playing field: how we 'do sport' with networked computer games“. *Games and culture*, vol. 7 (5):349-374.

WOODCOCK, Jamie i JOHNSON, Mark. 2016. „Work, labour and play in eSports and professional gaming“. *Academia*.
https://www.academia.edu/31504441/Work_Labour_and_Play_in_eSports_and_Professional_Gaming (pristup 13.8.2017.)

Prilozi

Popis nepoznatih riječi

1 PvP –*player versus player*, prevedeno - igrač protiv igrača. Označava igre ili dijelove igara gdje igrači igraju protiv drugih igrača

2 FPS –*first person shooter*, prevedeno – pucačine iz prvog lica. Igre koje imaju perspektivu kamere u prvom licu, tj. lik kojeg igrači upravljaju nije vidljiv osim onog što mu je ispred lica

3 MOBA- *multiplayer online battle arena*. Dosta novi žanr igara i ne do kraja definiran. Obično uključuje borbu protiv drugih igrača u specifično određenim terenima, koji se razlikuju od igre do igre.

4 RTS – *real time strategy*. Strategija u pravom vremenu, igre u kojima igrači upravljaju sa velikim brojem jedinica. Pravo vrijeme se odnosi da su radnje svih igrača istovremene, za razliku strategija gdje su radnje određene, slično kao u šahu, po potezima jedan po jedan.

5 Bug – greške u samom kodu igre koje se mogu na različite načine manifestirati na igru.

6 APM – *Actions per minute*. Broj akcija u minuti koje odrade igrači.

7 Klasa – oznaka za ulogu igrača u igri. Svaka igra ima svoje specifične klase koje se razlikuju u ulogama u igri. Primjerice neke klase su za napad na protivnika, dok su druge za potporu vlastite ekipe.

8 Bot – program koji simulira igru ili dio igre ljudskog igrača. Često je zabranjivana njihova uporaba u igrama.

9 Dedicated server – specifični serveri, poslužitelji, koji se mogu razlikovati po dogovorenim odrednicama. Najčešće se razlikuju po glavnom jeziku koji je u uporabi, primjerice Ruski serveri, španjolski serveri...

10 MMO- *massively multiplayer online* - masivna mrežna igra. igre gdje igrači istovremeno igraju sa velikim brojem drugih igrača.

11 Coaching – usluge treniranja koje vješti igrači, nerijetko i profesionalci nude javnosti.

12 MMORPG - *massively multiplayer online role-playing game* – "masivna mrežna igra uloga". RPG (role playing game / igra igranja uloga) ima glavnu bit uživanja u liku s koji se igra i napreduje kroz virtualni svijet. MMORPG je RPG gdje igrači istovremeno igraju sa velikim brojem drugih igrača

13 Teamspeak – program za pričanje putem interneta

14 RvR – *realm versus realm* – borbe između dvije ili više velikih grupa igrača, obično podijeljene u faksije koje se bore za teritorij u igri.

Popis kazivača

Cebo

Harin

Lorenzo

Phor

Rofellos

Veles

Worthaur

Svi kazivači su dugogodišnji članovi kompetativnog gilda The Committee.

Sažetak

Antropološka studija elektroničkog sporta: primjer međunarodne igračke zajednice The Committee

Ovaj rad nastoji postaviti teorijske okvire elektroničkog sporta, prikazati njegove temeljne aspekte i prikazati jednu međunarodnu igračku zajednicu. Elektronički sport je relativno nova i opširna globalna pojava proizašla iz kulture računalnih igara. Danas su računalne igre su globalno popularan medij koji je postao dio svakodnevnog kulture. Elektronički sport je danas ogromna industrija koja posljednjih desetak godina jako brzo raste i ima milijunsku publiku diljem cijelog svijeta. Rad nastoji postaviti temelje za daljnja istraživanja elektroničkog sporta.

Ključne riječi: Sport, računalne igre, elektronički sport, zajednice igrača

An Anthropological study of electronic sports: an example of a international gaming community The Committee

This thesis attempts to establish a theoretical frame of electronic sports, present its fundamental aspects and depicts a international gaming community. Electronic sports are a relatively new and broad global phenomenon originated from the culture of computer games. Computer games today are a globally popular media that became a part of everyday culture. Electronic sports are a giant industry that has been rapidly growing in the past decade and has a multimillion global audience. This thesis tries to establish a foundation for further research of electronic sports.

Key words: Sports, Computer games, electronic sports, player communities